

Bibliothèque logiciel Pyxel

Pyxel est un moteur de jeu pour Python écrit en Python.

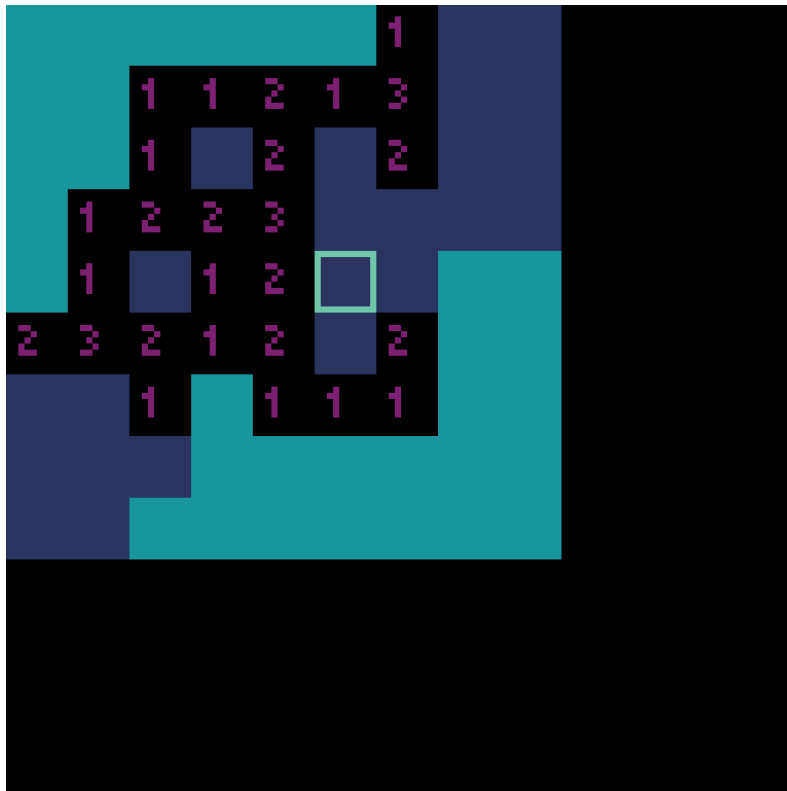
Le guide utilisateur se trouve a l'adresse suivante : <https://kitao.github.io/pyxel/web/user-guide/>

Le fichier `documentation-pyxel.pdf` contient la liste des fonctions de bases dont vous aurez besoin.

Pour pouvoir utiliser Pyxel, il faut d'abord l'installer. Il n'est pas possible de l'utiliser sur Basthon, il faudra donc soit utiliser Python en ligne de commande, soit utiliser un IDE Python (EduPython sur les PC du lycée).

Il faut utiliser la commande `pip install -U pyxel`.

Vous trouver dans les fichiers `minesweeper.py` et `minesweeperPyxel.py` le code d'un jeu de démineur réalisé avec Pyxel.



Capture d'écran du démineur

Appropriiez vous la bibliothèque Pyxel apportant les modifications suivantes au jeu :

Simple	Moyen	Difficile
<ul style="list-style-type: none">• Changer les couleurs• Changer les formes des cellules• Changer la taille de la fenêtre• Différentes couleurs pour les différents nombres	<ul style="list-style-type: none">• Redémarrer une partie à la fin• Afficher un score pour le nombre de case découverte, dans la page ou dans l'entête de fenêtre.	<ul style="list-style-type: none">• Ajouter des drapeaux pour signaler une bombe• Ajouter un mode triche• Donner des choix de taille de grille/difficulté